



PAPER

soft

49

**Triangolo Magico
Daytona
Gara di Boxe
Invasori!!
Il corridore
Interceptor**

**IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64**

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

Anno 2 - N° 49 - 20 dicembre 1985

sped. in abb. post. Gruppo 11/70

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [<>] deve esse-

re premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{ CLR }	SHIFT CLR/HOME		{ CYN }	CTRL 4		[<7>]	CTRL 7	
{ HOME }	CLR/HOME		{ PUR }	CTRL 5		[<8>]	CTRL 8	
{ SU } "	SHIFT ↑ CRSR ↓		{ GRN }	CTRL 6		{ F1 }	f1	
{ GIU' }	↑ CRSR ↓		{ BLU }	CTRL 7		{ F2 }	f2	
{ SIN }	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{ YEL }	CTRL 8		{ F3 }	f3	
{ DES }	⇐ CRSR ⇒		[<1>]	CTRL 1		{ F4 }	f4	
{ RVS }	CTRL 9		[<2>]	CTRL 2		{ F5 }	f5	
{ OFF }	CTRL 0		[<3>]	CTRL 3		{ F6 }	f6	
{ BLK }	CTRL 1		[<4>]	CTRL 4		{ F7 }	f7	
{ WHT }	CTRL 2		[<5>]	CTRL 5		{ F8 }	f8	
{ RED }	CTRL 3		[<6>]	CTRL 6				

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** compilare il seguente tagliando:



Compilare ed inviare in busta chiusa a:
J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____ Anno _____

PAPER soft dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato

contanti allegati





C64

- 6** **Triangolo Magico**
di W. Hammer trad. e adatt. di S. Dionigi
- 9** **Daytona**
di A. McCulloch trad. e adatt. di S. Dionigi
- 13** **Gara di Boxe**
di A. Farland trad. e adatt. di S. Albarelli
- 19** **Invasori!!**
di M. Mac Clint trad. e adatt. di S. Albarelli
- 22** **Il corridore**
di H. Melthus trad. e adatt. di S. Dionigi
- 30** **Interceptor**
di A. Stirner trad. e adatt. di S. Dionigi

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-
68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

The logo features the words "STOP BUG" in a large, stylized, outlined font. The text is arranged in two lines: "STOP" on top and "BUG" on the bottom. The entire text is centered within a blue circle that has a white background with a blue triangle pointing downwards from the top edge.

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.

Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA,

che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma. Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Triangolo Magico

Questo è un gioco che, apparentemente facile, richiede invece una notevole abilità e intelligenza. Si gioca da soli, su una scacchiera a forma di triangolo, con 15 caselle e 14 pedine, di cui una rossa. L'obiettivo è "mangiare" le pedine ad una ad una, e rimuoverle dal campo di gioco, in modo da rimanere con un solo pezzo. Si può mangiare una pedina scavalcandola con un'altra, che poi andrà a fermarsi nella casella successiva (in somma come nella dama). Per ottenere una migliore valutazione l'ulti-

ma e sola pedina rimasta sulla scacchiera deve essere quella rossa e deve finire nella casella centrale sulla base del triangolo.

All'inizio del programma appare un menu: possono essere scelte le posizioni della pedina rossa e della casella libera all'inizio della partita, oppure si può lasciare che le decida casualmente il computer. Quando il giocatore non può più effettuare una mossa valida, deve semplicemente premere [RETURN].

```

1 REM ***TRIANGOLO MAGICO***                :rem 112
4 GOTO100                                     :rem 254
5 PRINT"{GIU'}PREMI SPAZIO QUANDO SEI PRONTO" :rem 245
6 Q$="":GETQ$:IFQ$=""THEN6                   :rem 223
7 RETURN                                      :rem 23
100 DIMB(15)                                  :rem 100
110 FORJ=1TO15:READP:B(J)=P:NEXT             :rem 253
120 DATA1442,1560,1564,1678,1682           :rem 107
130 DATA1686,1796,1800,1804,1808          :rem 113
140 DATA1914,1918,1922,1926,1930          :rem 110
150 D=54272                                   :rem 27
160 POKE53280,9                               :rem 45
170 POKE53281,5                               :rem 43
180 PRINTCHR$(5)                              :rem 173
1000 PRINTCHR$(147);TAB(12)"TRIANGOLO MAGICO" :rem 165
1010 PRINT"{ 12 DES}{ 3 GIU'}SCELTA OPZIONI:-" :rem 109
1020 PRINT"{ 2 GIU'}1: POSIZIONE CASUALE"     :rem 223
1030 PRINT"{GIU'}2: POSIZIONE PROGRAMMATA"    :rem 13
1040 PRINT"{GIU'}3: ISTRUZIONI"              :rem 52
1100 GOSUB6:IFQ$<"1"ORQ$>"6"THEN1100        :rem 38
1105 IFQ$="3"THEN7000                          :rem 117
1110 DIMA(15)                                  :rem 149
1120 FORJ=1TO15:A(J)=1:NEXT                   :rem 105
1130 IFQ$="2"THEN2000                          :rem 109
1140 A=RND(0)                                  :rem 169

```

```

1150 A=INT(RND(1)*15)+1 :rem 211
1160 A(A)=2 :rem 10
1170 B=INT(RND(1)*15)+1 :rem 214
1180 IFB=ATHEN1170 :rem 17
1190 A(B)=0 :rem 12
1200 GOTO3000 :rem 191
2000 REM :rem 166
2005 GOSUB2100 :rem 10
2010 INPUT"{ 4 GIU' }POSIZIONE ROSSA (1-15) { 3 SPAZI }*
      { 3 SIN }";A$ :rem 217
2020 A=VAL(A$) :rem 219
2030 IFA<1ORA>15ORA<>INT(A) THENPRINT"{ 6 SU }":GOTO2010
      :rem 253
2040 A(A)=2 :rem 8
2050 PRINT"{GIU' }" :rem 169
2060 INPUT"POSIZIONE VUOTA (1-15) { 3 SPAZI }*{ 3 SIN }";B$
      :rem 162
2070 B=VAL(B$) :rem 226
2080 IFB=AORB<1ORB>15ORB<>INT(B) THENPRINT"{ 2 SU }":GOTO20
      60 :rem 40
2085 A(B)=0 :rem 16
2090 GOTO3000 :rem 199
2100 PRINT"{CLR}"TAB(18)"1" :rem 45
2105 PRINT :rem 85
2110 PRINTTAB(16)"2{ 3 SPAZI }3" :rem 137
2115 PRINT :rem 86
2120 PRINTTAB(14)"4{ 3 SPAZI }5{ 3 SPAZI }6" :rem 194
2125 PRINT :rem 87
2130 PRINTTAB(12)"7{ 3 SPAZI }8{ 3 SPAZI }9{ 2 SPAZI }10"
      :rem 43
2135 PRINT :rem 88
2140 PRINTTAB(10)"11{ 2 SPAZI }12{ 2 SPAZI }{RVS}13{OFF}
      { 2 SPAZI }14 15" :rem 185
2150 RETURN :rem 168
3000 REM :rem 167
3005 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }DESIDERI LA TAVOLA DEI NUMERI (S
      O N)?" :rem 98
3010 GOSUB6:IFQ$="N" THENPRINT"{CLR}":GOTO3040 :rem 84
3020 IFQ$<>"S" THEN3010 :rem 205
3030 GOSUB2100 :rem 9
3040 GOSUB5000 :rem 12
3150 PRINT"{HOME}{ 14 GIU' }" :rem 155
3155 PRINT"{ 11 SPAZI }{GIU' }":PRINT"{ 11 SPAZI }{ 3 SU }"
      :rem 110
3160 INPUT" DA{ 3 SPAZI }*{ 3 SIN }";A$ :rem 196
3170 IFA$="*" THEN10000 :rem 138
3180 A=VAL(A$) :rem 227
3190 IFA<1ORA>15 THENPRINT"{ 2 SU }":GOTO3160 :rem 239
3200 IFPEEK(B(A))<>87 ANDPEEK(B(A))<>81 THENA$="0":GOTO3180
      :rem 11
3205 PRINT :rem 87

```

```

3210 INPUT" A{ 4 SPAZI}*{ 3 SIN}";B$ :rem 125
3220 B=VAL(B$) :rem 224
3230 IFB<1ORB>15THENPRINT"{ 2 SU}":GOTO3210 :rem 232
3240 IFPEEK(B(B))<>42THENGOSUB6000:GOTO3150 :rem 52
3300 C=(B(A)+B(B))/2 :rem 204
3310 IFPEEK(C)<>81ANDPEEK(C)<>87THENGOSUB6000:GOTO3150 :rem 24
3320 IFABS(C-B(A))>130THENGOSUB6000:GOTO3150 :rem 69
3330 RY=7:IFPEEK(B(A))=81THENRY=2 :rem 234
3400 POKEC,42:POKEC+D,0 :rem 66
3410 POKEB(B),PEEK(B(A)):POKEB(B)+D,RY :rem 198
3420 POKEB(A),42:POKEB(A)+D,0 :rem 102
3430 FORJ=1TO15 :rem 114
3440 IFC<>B(J)THENNEXT :rem 98
3450 IFJ=16THENSTOP :rem 190
3460 A(B)=A(A):A(A)=0:A(J)=0 :rem 174
3500 GOTO3150 :rem 202
5000 REM :rem 169
5010 FORJ=1TO15 :rem 110
5020 IFA(J)=1THENPOKEB(J),87:POKEB(J)+D,7 :rem 142
5030 IFA(J)=2THENPOKEB(J),81:POKEB(J)+D,2 :rem 133
5040 IFA(J)=0THENPOKEB(J),42:POKEB(J)+D,0 :rem 127
5050 NEXT :rem 9
5060 RETURN :rem 171
6000 REM :rem 170
6010 PRINT"{HOME}{GIU'}{RVS}{ 2 SPAZI}MOSSA ILLEGALE" :rem 144
6015 PRINT"{GIU'}{RVS} C PER CONTINUARE" :rem 226
6020 GOSUB6:IFQ$<>"C"THEN6020 :rem 180
6030 PRINT"{HOME}{GIU'}{ 16 SPAZI}" :rem 190
6035 PRINT"{GIU'}{ 17 SPAZI}" :rem 176
6040 RETURN :rem 170
7000 REM :rem 171
7010 PRINTCHR$(147);TAB(14)"ISTRUZIONI" :rem 111
7020 PRINTTAB(14);:FORJ=1TO10:PRINTCHR$(101);:NEXT:PRINT :rem 33
7030 PRINTCHR$(144);CHR$(42)CHR$(5)" RAPPRESENTA UNO SPAZ :rem 216
IO VUOTO."
7040 PRINTCHR$(17);CHR$(158);CHR$(119)CHR$(5)" RAPPRESENT :rem 56
A UNA PEDINA."
7050 PRINTCHR$(17);CHR$(28);CHR$(209);CHR$(5)" RAPPRESENT :rem 113
A LA PEDINA ROSSA."
7060 PRINT"{ 2 GIU'}{ 3 SPAZI}IL GIOCO:- SALTA CON UNA PE :rem 156
DINA SOPRA"
7070 PRINT"UN'ALTRA PER FINIRE IN UNO SPAZIO VUOTO." :rem 171
7080 PRINT"LA PEDINA 'MANGIATA'{ 2 SPAZI}VERRA' CANCELLAT :rem 11
A."
7090 PRINT"CERCA DI RIMANERE CON UNA SOLA PEDINA." :rem 177

```



```

7100 PRINT"{ 2 GIU'}PER UN PUNTEGGIO{ 2 SPAZI}MIGLIORE
      { 2 SPAZI}DEVI CERCARE"           :rem 108
7110 PRINT"DI RESTARE CON LA PEDINA{ 2 SPAZI}ROSSA SUL
      {RVS}13{OFF}."                   :rem 13
7120 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{RVS} PREMI SPAZIO PER RITORNARE
      AL MENU "                          :rem 170
7130 GOSUB6                              :rem 129
7140 IFQ$=CHR$(32) THEN1000             :rem 180
7150 GOTO7130                             :rem 209
10000 REM                                 :rem 213
10100 C=0:R=0:FORJ=1 TO15                :rem 125
10110 IFA(J)<>0 THENC=C+1                 :rem 86
10115 IFA(J)=2 THENR=1                   :rem 193
10120 NEXT                                :rem 51
10200 PRINT"{HOME}{GIU'}"C"RIMASTE"     :rem 132
10210 PRINT                               :rem 129
10220 IFC>3 THENPRINT"NON VALUTATO!"     :rem 180
10230 IFC=3 THENPRINT"ORDINARIO"        :rem 223
10240 IFC=2 THENPRINT"BUONO"             :rem 187
10250 IFC=1 ANDR=0 THENPRINT"MOLTO BUONO":rem 216
10260 IFC=1 ANDR=1 ANDPEEK(B(13))<>81 THENPRINT"BRILLANTE"
                                           :rem 140
10270 IFC=1 ANDR=1 ANDPEEK(B(13))=81 THENPRINT"GENIO !!!"
                                           :rem 136
10280 PRINT"{ 11 GIU'}{ 13 SPAZI}{HOME}" :rem 154
11000 PRINTTAB(26)"{RVS}N PER GIOCARE"   :rem 148
11010 PRINT                              :rem 128
11020 PRINTTAB(26)"{RVS}F PER FINIRE"    :rem 81
11100 GOSUB6:IFQ$="N" THENRUN           :rem 218
11110 IFQ$<>"F" THEN11100                :rem 30
11120 PRINT"{CLR}":END                   :rem 106

```

Daytona

Con questo programma potrai diventare un prestigioso pilota automobilistico.

Il tracciato su cui devi correre è quello famosissimo di DAYTONA. Precedenti incidenti hanno lasciato sulla strade pericolose macchie d'olio che possono trovarsi anche

nel mezzo di una curva terribile, in questo caso sta alla tua abilità di pilota riuscire ad evitarle.

La macchina si sposta a sinistra e a destra usando i due tasti [CRSR], e viaggia alla velocità che sceglierai secondo la tua abilità (da 10 a 100 Km/h).

```

10 REM"DAYTONA" :rem 153
20 POKE56,48:POKE52,48:CLR :rem 23
30 REM :rem 71
40 PRINT"{CLR}{ 12 GIU'}{ 10 DES}PER FAVORE ATTENDI...":G
   OSUB1000:GOSUB1080 :rem 241
50 REM :rem 73
60 SC=1024:CO=55296 :rem 20
70 SE=SC+369:SD=SC+409:POKE53280,6:POKE53281,7 :rem 167
80 REM :rem 76
90 PRINT"{CLR}{BLK}{ 12 SPAZI}*** DAYTONA ***" :rem 105
100 PRINT"{ 3 GIU'}{ 8 SPAZI}PROVA LA TUA ABILITA'"
   :rem 177
110 PRINT"{GIU'}{ 8 SPAZI}DI GUIDA!" :rem 140
120 PRINT"{ 3 GIU'}{ 8 SPAZI}GUIDA USANDO I DUE TASTI"
   :rem 119
130 PRINT"{GIU'}{ 8 SPAZI}[CRSR] PER CURVARE." :rem 149
140 PRINT :rem 34
150 R$(1)="{RVS}E{ 8 SPAZI}{OFF}E" :rem 5
160 R$(2)="{RVS}[<W>]{ 7 SPAZI}[<Q>]{OFF}" :rem 19
170 R$(3)="[<*>]{RVS}{ 8 SPAZI}[<*>]{OFF}" :rem 117
180 L=5 :rem 87
190 KW=0 :rem 169
200 GOSUB630 :rem 171
210 MI=0 :rem 150
220 REM :rem 120
230 FORX=1 TO15:PRINTTAB(5)+R$(2):NEXTX :rem 100
240 K=INT(RND(9)*3)-1 :rem 131
250 IFKW=KTHENGOTO280 :rem 82
260 IFKW=1 THENL=L+1:GOTO280 :rem 164
270 IFKW<1 ANDK=1 THENL=L-1 :rem 37
280 LA=INT(RND(9)*9) :rem 113
290 REM :rem 127
300 FORX=1 TOLA :rem 112
310 AA=PEEK(197) :rem 106
320 IFAA=2THENSE=SE+1:SD=SD+1 :rem 14
330 IFAA=7THENSE=SE-1:SD=SD-1 :rem 24
340 POKESE,0:POKESD,1 :rem 23
350 IFPEEK(SE-1)=32ORPEEK(SE+1)=32ORPEEK(SD-1)=32ORPEEK(S
   D+1)=32THEN540 :rem 4
360 MI=MI+100-XX% :rem 192
370 FORY=1 TOXX%:NEXTY :rem 146
380 L=L+K :rem 230
390 POKESE,160:POKESD,160 :rem 233
400 IFL<1 THENL=1:K=0 :rem 183
410 IFL>29 THENL=30:K=0 :rem 38
420 IFRIGHT$(TI$,1)<>"0"THEN460 :rem 237
430 LL=4+ABS(K) :rem 61
440 RP$=LEFT$(R$(K+2),LL)+"{OFF}[< 2 +>]{RVS}"+RIGHT$(R$(
   K+2),5) :rem 187
450 GOTO470 :rem 109
460 RP$=R$(K+2) :rem 12

```

```

470 PRINTTAB (L) ; :PRINTRP$ :rem 100
480 REM :rem 128
490 IFPEEK (SE) =102ORPEEK (SD) =102THEN830 :rem 82
500 NEXTX :rem 44
510 KW=K :rem 192
520 GOTO240 :rem 102
530 REM :rem 124
540 PRINT:PRINT"{RED}{ 6 SPAZI}SEI USCITO DI STRADA!!!" :rem 180
550 PRINT :rem 39
560 GOSUB730 :rem 181
570 GETA$:IFA$=""THEN570 :rem 91
580 IFA$="N"THEN980 :rem 48
590 IFA$<>"S"THEN570 :rem 110
600 REM :rem 122
610 RUN60 :rem 242
620 REM :rem 124
630 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT :rem 123
640 PRINT"{ 6 SPAZI}A CHE VELOCITA' VUOI" :rem 61
650 PRINT"{ 6 SPAZI}VIAGGIARE?" :rem 58
660 INPUT"{ 6 SPAZI}SCRIVI UNA VELOCITA' TRA 10-100
{ 10 SPAZI}";XX% :rem 184
670 IFXX%<10ORXX%>100THENPRINT"{ 2 SU}";:GOTO660:rem 79
680 XX%=50-XX% :rem 23
690 REM :rem 131
700 POKE53272,29:PRINT"{CLR}":GOSUB1160:RETURN :rem 154
710 REM :rem 124
720 GOSUB1270 :rem 227
730 POKE53272,21:GOSUB1270:FORX=1TO20 :rem 203
740 PRINT"{ 15 SPAZI}{SU}{WHT}{OFF}CRASH!{ 6 SIN}":FORYY=
1TO50:NEXT :rem 150
750 PRINT"{ 15 SPAZI}{SU}{RVS}{BLK}CRASH!{ 6 SIN}":FORYY=
1TO50:NEXT :rem 162
760 NEXTX :rem 52
770 REM :rem 130
780 PRINT:PRINT:PRINT"{ 5 SPAZI}{BLK}HAI GUIDATO PER";MI/
10000;"KM":PRINT"{ 5 SPAZI}A";50-XX%"KM/H" :rem 157
790 PRINT:POKE53272,21 :rem 40
800 PRINT:PRINT"{ 5 SPAZI}UN'ALTRA PARTITA?(S/N)" :rem 227
810 RETURN :rem 121
820 REM :rem 126
830 LA=(40+K)*5:XS=40+K:PP=CO+(SE-SC) :rem 107
840 FORX=0TOLASTEPXS :rem 95
850 POKE(PP+X),1:POKE(SE+X),81 :rem 7
860 NEXTX :rem 53
870 POKE(PP+X-1),0:POKE(PP+X+1),0 :rem 145
880 POKE(SE+X-1),42:POKE(SE+X+1),42 :rem 238
890 POKE(PP+X-39),0:POKE(PP+X-40),0 :rem 3
900 POKE(SE+X-39),42:POKE(SE+X-40),42 :rem 87
910 POKE(PP+X-41),0:POKE(PP+X+41),0 :rem 244

```

```

920 POKE (SE+X-41) , 42 : POKE (SE+X+41) , 42           :rem    81
930 POKE (PP+X+40) , 0 : POKE (PP+X+41) , 0           :rem   243
940 POKE (SE+X+40) , 42 : POKE (SE+X+41) , 42           :rem    80
950 PRINT : PRINT "{ 3 SPAZI } LA TUA AUTO SI E 'DISTRUTTA!" :rem   211
960 GOTO 550                                           :rem   114
970 REM                                               :rem   132

980 PRINT "{CLR}{SU}"; : POKE 53280 , 14 : POKE 53281 , 6 : POKE 56 , 160
    : POKE 52 , 160 : CLR : END                           :rem   241
990 REM                                               :rem   134
1000 POKE 56333 , 127                                   :rem   186
1010 POKE 1 , 51                                       :rem   180
1020 FOR X=0 TO 2048                                    :rem   224
1030 POKE 12288+X , PEEK (53248+X)                   :rem   166
1040 NEXT                                              :rem     4
1050 POKE 1 , 55                                       :rem   188
1060 POKE 56333 , 129                                   :rem   194
1070 RETURN                                           :rem   168
1080 FOR A=0 TO 15                                     :rem   103
1090 READ X                                           :rem    62
1100 POKE 12288+A , X                                  :rem   230
1110 NEXT                                              :rem     2
1120 RETURN                                           :rem   164
1130 REM                                               :rem   169
1140 DATA 153 , 189 , 255 , 165 , 165 , 90 , 90 , 90 , 90 , 90 , 90 , 165 , 165 , 25
    5 , 189 , 153                                       :rem     8
1150 REM                                               :rem   171
1160 CH=54272 : FOR LO=0 TO 24 : POKE CH+LO , 0 : NEXT :rem    85
1170 POKE CH+17 , 8                                       :rem   122
1180 POKE CH+6 , 240                                       :rem   167
1190 POKE CH+24 , 15                                       :rem   168
1200 VL=32                                               :rem     7
1210 POKE CH , 0                                           :rem   218
1220 POKE CH+1 , 0                                         :rem    55
1230 POKE CH+4 , VL+1                                       :rem     9
1240 POKE CH+1 , 1                                         :rem    58
1250 RETURN                                           :rem   168
1260 REM                                               :rem   173
1270 FOR L=0 TO 24 : POKE CH+L , 0 : NEXT               :rem   179
1280 POKE CH+3 , 8                                       :rem    71
1290 POKE CH+5 , 32 : POKE CH+6 , 72                       :rem    97
1300 POKE CH+24 , 15                                       :rem   161
1310 POKE CH+4 , 129                                       :rem   166
1320 FOR K=1 TO 12                                       :rem   108
1330 FOR P=33 TO 1 STEP -9 : POKE CH+1 , P : POKE CH , P : NEXT :rem   204
1340 NEXT : FOR DE=1 TO 1000 : NEXT                       :rem   252
1350 FOR L=0 TO 24 : POKE CH+L , 0 : NEXT               :rem   178
1360 RETURN                                           :rem   170

```

Gara di Boxe

C64

Quante volte avete sognato di essere un grande pugile e di sfidare sul ring i migliori campioni di boxe? Con questo simpaticissimo gioco per C64 potrete finalmente realizzare questo utopistico sogno.

Potrete scegliere tra 10 avversari, dal grande pollo fino al supercampione. Con i tasti indicati dal pro-

gramma muovetevi sul ring (visualizzato con vista dall'alto) e tirate, di destro e di sinistro, cercando di colpire l'avversario sulla testa, totalizzando un punto ogni volta che riuscite a colpirlo, e tentando di metterlo K.O. con una raffica di montanti. E allora mano ai guantoni e buon divertimento!!

```
5 S1=0:S2=S1:V=53248:POKEV,0:POKEV+1,0:POKEV+2,0:POKEV+3,
  0 :rem 252
8 GOSUB7000:POKE53280,10:POKE53281,10 :rem 112
10 GOSUB2500 :rem 168
15 ROUND=1:PRINTCHR$(8);:POKEV+21,3 :rem 148
20 GOSUB9500 :rem 176
62 PRINT"{HOME}{ 10 GIU' }"TAB(33)RO :rem 37
63 POKESO+15,37:POKESO+4,21 :rem 90
70 X=32:Y=60:TM=3:TS=1:F=224:G=220:E=0:POKE2040,195:POKE2
  041,192:POKESO+4,20 :rem 174
100 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+2,F:POKEV+3,G :rem 88
130 TS=TS-1:IFTS=0THENTM=TM-1:TS=60:IFTM=-1THENGOTO8500
  :rem 36
150 PRINT"{HOME}{ 5 GIU' }";:PRINTTAB(30)TM;":":":IFTS<10TH
  ENPRINT"0"; :rem 105
160 PRINTTS :rem 203
400 IFPEEK(653)=2THENGOSUB1000 :rem 22
410 IFPEEK(653)=1THENGOSUB1100 :rem 23
450 IFF<X+20THENIFRND(1)>SKTHENGOSUB2000 :rem 0
500 KE=PEEK(197) :rem 121
505 Y=Y-8*((KE=36ANDY<220)-(KE=33ANDY>60)) :rem 109
510 X=X-8*((KE=42ANDX<224)-(KE=34ANDX>32)) :rem 102
550 F=F+8*INT(RND(1)*2.5)*-((F<X+4)-(F>X+4))*(F>32)*(F<23
  2) :rem 52
552 IFF<X+6THENF=X+6 :rem 209
560 G=G+8*INT(RND(1)*2.5)*-((G<Y)-(G>Y)) :rem 133
563 IFG=YTHENG=Y+8*(INT(RND(1)*3)-1) :rem 81
565 IFG>220THENG=220 :rem 143
570 IFE=0THENIFX>210THENE=1 :rem 166
580 IFE>0THENE=E+(X<100)+1:IFE=10THENGOSUB3000 :rem 240
690 REM SUONO :rem 23
700 GOTO100 :rem 97
```

```

1000 POKE2040,197:POKESO+8,10 :rem 126
1020 IFY<G+12ANDY>G+4THENIFX>F-12ANDX<F+4THENS1=S1+1:GOSU
      B1200:POKESO+11,33 :rem 121
1030 IFS1=K2THENGOTO6000 :rem 191
1040 FORT=1TO40:NEXT :rem 238
1050 POKE2040,195:POKESO+11,0 :rem 122
1090 RETURN :rem 170
1100 POKE2040,196:POKESO+8,10 :rem 126
1120 IFY<G-4ANDY>G-12ANDX>F-12ANDX<F+4THENS1=S1+1:GOSUB12
      00:POKESO+11,33 :rem 147
1130 IFS1=K2THENGOTO6000 :rem 192
1140 FORT=1TO40:NEXT :rem 239
1150 POKE2040,195:POKESO+11,0 :rem 123
1190 RETURN :rem 171
1200 PRINT"{HOME}{ 16 GIU' }"TAB(32)S1 :rem 200
1210 RETURN :rem 164
2000 IFG>YTHENGOTO2100 :rem 90
2010 POKE2041,194:POKESO+8,12 :rem 128
2020 IFG>Y-12ANDG<Y-4THENIFF>XANDF<X+8THENS2=S2+1:GOSUB22
      00:POKESO+11,33 :rem 245
2035 IFS2=K1THENGOTO6500 :rem 202
2040 FORT=1TO40:NEXT :rem 239
2050 POKE2041,192:POKESO+11,0 :rem 121
2090 RETURN :rem 171
2100 POKE2041,193:POKESO+8,12 :rem 127
2130 IFG>Y+4ANDG<Y+12THENIFF>XANDF<X+8THENS2=S2+1:GOSUB22
      00:POKESO+11,33 :rem 243
2135 IFS2=K1THENGOTO6500 :rem 203
2140 FORT=1TO40:NEXT :rem 240
2150 POKE2041,192:POKESO+11,0 :rem 122
2190 RETURN :rem 172
2200 PRINT"{HOME}{ 22 GIU' }"TAB(32)S2 :rem 48
2210 RETURN :rem 165
2500 REM SUONO :rem 63
2505 SO=54272:FORT=0TO28:POKESO+T,0:NEXTT :rem 81
2510 POKESO+1,146:POKESO+5,7:POKESO+6,123:POKESO+15,19:PO
      KESO+24,15 :rem 24
2520 POKESO+8,10:POKESO+12,9:POKESO+13,123 :rem 228
2550 RETURN :rem 172
3000 REM ALLE CORDE! :rem 83
3010 FORT=200TO150STEP-1:POKEV,T:NEXTT :rem 173
3040 E=0:X=T:RETURN :rem 182
6000 X=X-10:F=F+10:POKEV+2,F:POKE2041,198:POKEV,X:POKESO+
      11,0 :rem 147
6010 POKESO+15,19:FORT=1TO10:POKESO+4,21:FORDL=1TO100:NEX
      TDL:POKESO+4,20 :rem 243
6020 FORDL=1TO100:NEXTDL:NEXTT :rem 183
6050 PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }"TAB(4)"BRAVO, L'HAI MESSO K.O.
      !" :rem 113
6060 POKE2040,199:FORDL=1TO5000:NEXT :rem 144
6100 GOTO6625 :rem 211

```

```

6500 X=X-10:F=F+10:POKEV,X:POKE2040,198:POKEV+2,F:POKESO+
      11,0 :rem 151
6510 POKESO+15,19:FORT=1TO10:POKESO+4,21:FORDL=1TO100:NEX
      TDL:POKESO+4,20 :rem 248
6520 FORDL=1TO100:NEXTDL:NEXTT :rem 188
6550 PRINT"{HOME}{ 7 GIU' }{ 3 DES}PECCATO, TI HA MESSO K.
      O.!" :rem 113
6600 POKE2041,199:FORDL=1TO5000:NEXT :rem 145
6625 POKEV+21,0:PRINT"{CLR}";:IFK1=S2ORS2>S1THEN6700
      :rem 6
6630 PRINT"BRAVISSIMO, HAI BATTUTO "B$(XX):PRINT"
      { 14 SPAZI}IN "RO" ROUND." :rem 100
6640 PRINT"{GIU'}IL RISULTATO IN PUNTI E':"":PRINTS!" PER
      TE":PRINT"E "S2" PER "B$(XX) :rem 81
6650 PRINT"{GIU'}TI INVITO A BATTERTI CON UN AVVERSARIO
      { 17 SPAZI}PIU' BRAVO." :rem 11
6660 GOTO6780 :rem 224
6700 PRINT"{GIU'}PECCATO!!":PRINTB$(XX)" TI HA BATTUTO":P
      RINT"IN "RO" ROUND!!" :rem 252
6710 PRINT"{GIU'}IL RISULTATO IN PUNTI E':"":PRINTS!" PER
      TE":PRINT"E "S2" PER "B$(XX) :rem 79
6720 PRINT"{GIU'}TI INVITO A BATTERTI CON UN AVVERSARIO
      { 17 SPAZI}MENO ABILE!" :rem 249
6780 PRINT"{GIU'} ECCO LA LISTA DEI PUGILI CHE SCALPITANO
      { 6 SPAZI}PER SALIRE SUL RING....." :rem 20
6790 FORF=1TO10:PRINTF"...";:IFF<>10THENPRINT".";
      :rem 222
6795 PRINTB$(F):NEXTF:POKE198,0 :rem 139
6797 INPUT"SCEGLI L'AVVERSARIO O SCRIVI 0 PER FI-
      { 2 SPAZI}NIRE.....";XX:IFXX<>0THEN6810 :rem 239
6800 PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}CIAO!":END :rem 196
6805 REM :rem 183
6810 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'} PREPARATI A LOTTARE CONTRO ":PR
      INTB$(XX) :rem 109
6811 PRINT"{GIU'}PREMI UN TASTO PER PARTIRE.." :rem 183
6820 GETW$:IFW$=""THEN6820 :rem 239
6830 S1=0:S2=0:SK=(11-XX)/12:K2=10+XX+INT(RND(1)*6):K1=16
      -XX+INT(RND(1)*10) :rem 17
6840 GOTO15 :rem 113
7000 RESTORE:REM TITOLI E PRESENTAZIONE :rem 10
7100 PRINT"{CLR}{ 7 GIU'}DIGITA IL TUO NOME (MASSIMO 6 LE
      TTERE). " :rem 244
7150 INPUTC$:IFLEN(C$)>6THEN7100 :rem 143
7200 PRINT"{CLR}"; :rem 104
7500 DATA"HENRY{ 2 SPAZI}IL POLLO","ARNOLD LA SCHIAPPA","
      RONALD L'INCAPACE" :rem 168
7501 DATA"PHILIP IL MEDIOCRE" :rem 206
7502 DATA"ANDREW IL DISCRETO","ROGER{ 2 SPAZI}PUGNO DI FE
      RRO","BRIAN{ 2 SPAZI}LO SPACCAMURI" :rem 193
7503 DATA"SIMON{ 2 SPAZI}IL MOSTRO","EDWARD LA BESTIA","P
      AUL{ 3 SPAZI}IL SUPERCAMPIONE" :rem 170

```

```

7510 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}S F I D A{ 3 SPAZI}S U L
      { 3 SPAZI}R I N G ! ! " :rem 124
7520 PRINT"{ 4 GIU'}{ 3 SPAZI}VUOI DIVENTARE CAMPIONE DI
      BOXE ?? " :rem 77
7522 PRINT"IN QUESTO CASO QUESTO GIOCO FA PER TE !! "
      :rem 218
7524 PRINT"{ 2 GIU'}QUALE AVVERSARIO VUOI AFFRONTARE PER
      { 3 SPAZI} " :rem 81
7525 PRINT"PRIMO ? SCEGLILO TRA QUESTI 10 ..... "
      :rem 125
7530 FORF=1TO10:READA$:PRINTF"..." ; :IFF<>10THENPRINT". " ;
      :rem 146
7535 PRINTA$:B$(F)=A$:NEXTF :rem 94
7540 INPUTXX:IFXX<1ORXX>10THENPRINT"{ 2 SU} " :GOTO7540
      :rem 75
7545 SK=(11-XX)/12 :rem 210
7546 K2=10+XX+INT(RND(1)*6):K1=16-XX+INT(RND(1)*10)
      :rem 136
7550 B$=LEFT$(B$(XX),6) :rem 221
7560 PRINT"{CLR} " :PRINT"{GIU'}BENISSIMO, IL TUO AVVERSARI
      O SARA ' " :PRINTTAB(14)B$(XX) :rem 191
7562 PRINT"{GIU'}{CYN}{ 4 SPAZI}OGNI LOTTA SI COMPONE DI
      3 ROUND " :rem 251
7564 PRINT"{GIU'}MUOVITI SUL RING CON I TASTI{WHT} IMJL
      {CYN} E " :rem 204
7566 PRINT"COLPISCI CON I TASTI {WHT}CBM{CYN} (MANO SIN.)
      { 2 SPAZI}E {WHT}SHIFT{CYN} (MANO DES.) . " :rem 210
7570 PRINT"OGNI COLPO IN TESTA FRUTTA PUNTI ED E '
      { 2 SPAZI}POSSIBILE IL KNOCK OUT!! " :rem 176
7575 GOSUB9000 :rem 33
7580 PRINT"{YEL}{ 4 SPAZI}* PREMERE UN TASTO PER PARTIRE
      * " :rem 211
7590 GETX$:IFX$=""THEN7590 :rem 251
7595 RETURN :rem 186
8500 REM FINE ROUND :rem 91
8505 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}"TAB(29)" 0 : 00{ 2 SPAZI} "
      :rem 172
8510 POKESO+4,21 :rem 141
8520 POKE2040,192:POKE2041,195 :rem 135
8530 FORT=1TO500:NEXT:POKESO+4,20 :rem 34
8540 X=X+4*(X>32):Y=Y+4*(Y>60):F=F-4*(F<224):G=G-4*(G<220
      ) :rem 132
8550 POKEV,X:POKEV+1,Y :rem 123
8560 POKEV+2,F:POKEV+3,G :rem 183
8565 POKE2040,192:POKE2041,195 :rem 144
8570 IFX<=32ANDY<=60ANDF>=224ANDG>=220THEN8580 :rem 253
8575 GOTO8540 :rem 227
8580 ROUND=ROUND+1:IFROUND=4THENROUND=3:GOTO6620:rem 168
8585 POKESO+15,19:FORT=1TO10:POKESO+4,21 :rem 178
8590 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}"TAB(7)"PRONTI ALLA LOTTA":PRIN
      TTAB(7)" * NUOVO ROUND * " :rem 77

```



```

8595 FORDL=1 TO200:NEXTDL:POKESO+4,20 :rem 246
8600 PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }"TAB(7)"{ 17 SPAZI}":PRINTTAB(7
) "{ 17 SPAZI}" :rem 88
8605 FORDL=1 TO200:NEXTDL :rem 246
8610 NEXTT :rem 98
8620 GOTO62 :rem 113
9000 REM LEGGE I DATI PER GLI SPRITE :rem 22
9010 FORT=0 TO511:READA:POKE192*64+T,A:NEXTT :rem 149
9100 POKE2040,192:POKE2041,195:POKEV+39,0:POKEV+40,7
:rem 229
9400 RETURN :rem 173
9500 REM DISEGNA IL RING :rem 114
9510 AA$=" [<+>] ":BB$=AA$ :rem 97
9520 FORT=1 TO27:AA$=AA$+" [<+>] ":BB$=BB$+" " :NEXTT
:rem 96
9530 PRINT"{CLR}"TAB(8)"PUNTI "TAB(18)"PUNTI "TAB(32)"TEM
PO" :rem 36
9535 AA$=AA$+" [<+>] ":BB$=BB$+" [<+>] " :rem 80
9540 PRINT"{CLR}"AA$:FORT=0 TO22:PRINTBB$:NEXTT:PRINTAA$;
:rem 169
9600 PRINT"{HOME}"SPC(152)"TEMPO"SPC(195)"ROUND"SPC(155)"
PUNTI {GIU'}"SPC(34)LEFT$(C$,6) :rem 171
9605 PRINT"{ 4 GIU' }"TAB(32)LEFT$(B$(XX),6) :rem 223
9650 RETURN :rem 180
20010 REM *** BOXER A SINISTRA *** :rem 1
20012 DATA0,56,0,0,127,252,0,127,254,0,167,2 :rem 134
20013 DATA0,127,2,0,56,63,0,0,127,0,0,127 :rem 232
20014 DATA0,0,99,0,0,65,0,0,0,0,0,0 :rem 178
20015 DATA0,0,65,0,0,99,0,0,127,0,56,127 :rem 194
20016 DATA0,127,63,0,127,2,0,127,254,0,127,252 :rem 238
20017 DATA0,56,0,0 :rem 147
20020 REM *** BOXER A SIN. PUGNO A DESTRA *** :rem 58
20022 DATA112,0,0,255,255,252,255,255,254,254,0,2
:rem 137
20023 DATA254,0,18,112,0,62,0,0,127,0,0,99 :rem 33
20024 DATA0,0,65,0,0,65,0,0,1,0,0,65 :rem 232
20025 DATA0,0,65,0,0,99,0,0,126,0,56,62 :rem 144
20026 DATA0,127,18,0,127,2,0,127,254,0,127,252 :rem 239
20027 DATA0,56,0,0 :rem 148
20030 REM *** BOXER A SIN. PUGNO A SIN. *** :rem 144
20032 DATA0,56,0,0,127,252,0,127,254,0,127,2 :rem 132
20033 DATA0,127,18,0,56,62,0,0,127,0,0,99 :rem 248
20034 DATA0,0,65,0,0,65,0,0,1,0,0,65 :rem 233
20035 DATA0,0,65,0,0,99,0,0,127,112,0,62 :rem 187
20036 DATA254,0,18,254,0,2,255,255,254,255,255,252
:rem 206
20037 DATA112,0,0,0 :rem 190
20100 REM *** BOXER A DES. *** :rem 158
20102 DATA0,56,0,63,252,0,127,252,0,65,252,0 :rem 135
20103 DATA73,252,0,124,56,0,126,0,0,198,0,0 :rem 84
20104 DATA131,0,0,131,0,0,129,0,0,131,0,0 :rem 208

```

20105	DATA171,0,0,198,0,0,254,0,0,124,56,0	:rem	30
20106	DATA73,252,0,65,252,0,127,252,0,63,252,0	:rem	243
20107	DATA0,56,0,0	:rem	147
20110	REM *** BOXER A DES. PUGNO A DES. ***	:rem	115
20112	DATA0,28,0,63,254,0,127,254,0,64,254,0	:rem	140
20113	DATA72,126,0,124,28,0,126,0,0,198,0,0	:rem	83
20114	DATA131,0,0,131,0,0,129,0,0,131,0,0	:rem	209
20115	DATA131,0,0,198,0,0,126,0,0,124,0,14	:rem	19
20116	DATA72,0,63,64,0,127,123,255,255,63,255,255	:rem	157
20117	DATA0,0,14,0	:rem	142
20120	REM *** BOXER A DES. PUGNO A SIN. ***	:rem	130
20122	DATA0,0,14,63,255,255,127,255,255,64,0,127	:rem	97
20123	DATA72,0,63,124,0,14,126,0,0,198,0,0	:rem	31
20124	DATA131,0,0,131,0,0,129,0,0,131,0,0	:rem	210
20125	DATA131,0,0,198,0,0,126,0,0,124,28,0	:rem	25
20126	DATA72,126,0,64,254,0,127,254,0,63,254,0	:rem	249
20127	DATA0,28,0,0	:rem	148
20130	REM *** PERDENTE ***	:rem	45
20132	DATA0,0,0,0,0,24,0,0,24,0,48,8	:rem	230
20133	DATA1,241,248,2,49,0,2,1,0,2,1,0	:rem	82
20134	DATA115,253,0,251,255,0,255,254,0,255,254,0	:rem	139
20135	DATA251,255,0,115,252,128,2,0,64,2,0,126	:rem	239
20136	DATA98,0,2,124,0,6,96,0,6,0,0,0	:rem	47
20137	DATA0,0,0,0	:rem	91
20140	REM *** VINCENTE ***	:rem	51
20142	DATA112,0,224,112,0,224,32,240,64,33,248,64	:rem	130
20143	DATA35,108,64,35,108,64,35,252,64,19,12,128	:rem	161
20144	DATA9,249,0,4,242,0,3,252,0,3,252,0	:rem	245
20145	DATA3,252,0,1,248,0,0,240,0,1,152,0	:rem	228
20146	DATA1,152,0,3,156,0,1,152,0,13,155,0	:rem	27
20147	DATA15,159,0,0	:rem	1

Ecco una nuova versione del celeberrimo gioco Invaders che per primo ha troneggiato nei bar e nelle sale giochi di tutto il mondo, facendo impazzire milioni di incalliti "neovideogiocatori".

Per provarlo è sufficiente disporre di un C64 e di molta abilità, sveltezza e mira.

Il gioco è un classico e basta dire

che è necessario abbattere il maggior numero di invasori possibile, evitando le bombe (simili a dentiere impazzite!!) che essi lanciano verso la vostra astronave.

Il gioco termina quando finite le vostre 3 vite o quando gli alieni raggiungono il suolo.

Ed ora buon divertimento!!

```

:rem 0
:rem 0
5 POKE53280,6 :rem 200
9 GOTO9000 :rem 59
10 GOSUB1000:PRINT" {CLR}" :rem 64
11 FORA=55296TO56296:POKEA,0:NEXT :rem 0
12 DEFFNK(X)=X-1023-INT((X-1024)/40)*40 :rem 105
13 POKE49408,0:SC=0:DL=.9:LV=3 :rem 239
20 REM ROUTINE PRINCIPALE :rem 83
30 GOSUB2000:IFLSTHENLV=1:GOTO7000 :rem 134
40 GOSUB6000 :rem 170
50 B=1145+INT(37*RND(1)+1):IFRND(0)>DLTHENPOKEB,36 :rem 157
:rem 131
51 SYS49219:IFPEEK(49408)>252THEN7000 :rem 173
52 GOSUB6000 :rem 232
55 IFQ=60THEN7500 :rem 172
70 GOSUB5000 :rem 174
80 GOSUB6000 :rem 117
85 SYS49219 :rem 4
90 GOTO20 :rem 48
1000 I$(4)="U U U U U U U U U U U U" :rem 23
1010 I$(2)="S S S S S S S S S S S S" :rem 37
1020 I$(3)="T T T T T T T T T T T T" :rem 12
1030 I$(1)="R R R R R R R R R R R R" :rem 0
1040 I$(0)="Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q" :rem 254
1050 FORI=0TO4:I(I)=1:T(I)=12:NEXT:Q=0 :rem 44
1052 C(0)=144:C(1)=158:C(2)=5:C(3)=30:C(4)=158 :rem 36
1060 P$="{HOME}{ 5 GIU' }" :rem 81
1065 V$="{ 21 GIU' }":R=-1:V=1 :rem 185
1066 C=0:LS=0:O=0

```

```

1067 FORA=0TO4:R(A)=0:NEXT :rem 62
1070 Z$="{ 39 SPAZI}" :rem 199
1080 G=21:G$="{HOME}{ 21 GIU' }" :rem 78
1090 A$="{RVS} [<B>] [<V>] [<X>] {HOME}" :rem 15
1500 RETURN :rem 166
2000 REM MUOVE GLI INVASORI :rem 121
2005 IFQ=60THENRETURN :rem 89
2010 R=R+1:IFR=5THENR=0:C=C+V:IFC=0 OR C=12THENGOSUB3000:
, V=-V :rem 184
2020 IFI(R)=0THEN2010 :rem 158
2025 R(R)=R(R)+V:IFR+O=16THENLS=1 :rem 230
2030 PRINTP$LEFT$(V$,R+O)Z$ :rem 86
2040 PRINTP$LEFT$(V$,R+O)TAB(R(R))CHR$(C(R))I$(R)
:rem 62
2050 RETURN :rem 167
3000 REM GLI INVASORI SCENDONO! :rem 104
3010 FORI=0TO4:IFI(I)THENPRINTP$LEFT$(V$,I+O)Z$ :rem 155
3020 NEXT:O=O+1:RETURN :rem 143
5000 REM MUOVE IL CANNONE :rem 204
5010 K=PEEK(197):REM IFK=64TLEFT$RETGOTO :rem 203
5011 IFK=60ANDM=0THENM=1705+G:POKEM,30:RETURN :rem 40
5015 PRINTG$TAB(G)"{ 6 SPAZI}{SU}" :rem 7
5020 IFK=47ANDG>1THENG=G-1 :rem 42
5030 IFK=44ANDG<30THENG=G+1 :rem 86
5040 PRINTTAB(G)A$:RETURN :rem 68
6000 REM MISSILE :rem 192

6001 IFM=0THENRETURN :rem 31
6005 IFM<1144THENPOKEM,32:M=0:RETURN :rem 247
6010 IFPEEK(M)<>30THEN6030 :rem 238
6020 POKEM,32:M=M-40:IFPEEK(M)=32THENPOKEM,30:RETURN
:rem 249
6030 IFPEEK(M)=36THENPOKEM,32:M=0:RETURN :rem 11
6031 IFPEEK(M)=37THENPOKEM,32:M=0:RETURN :rem 13
6035 IFPEEK(M)=32THEN6020 :rem 185
6040 IFPEEK(M)=160THENPOKEM,32:M=0:RETURN :rem 58
6050 K=FNK(M):H=PEEK(M)-81:T(H)=T(H)-1:Q=Q+1:IFT(H)=0THEN
I(H)=0 :rem 173
6055 K=K-R(H):SC=SC+INT((5-H)*10/DL):GOSUB9600 :rem 147
6056 PRINT"{HOME}PUNTI:"SC;"{ 5 SPAZI}";:FORN=1TOLV:PRINT
"{BLK}{RVS} [<B>] [<V>] [<X>] {OFF}{ 6 SPAZI}{ 5 SIN}";:
NEXT :rem 47
6057 IFK=0THENI$(H)="{ 2 SPAZI}"+RIGHT$(I$(H),21):POKEM,3
6:M=0:RETURN :rem 219
6058 IFK=23THENI$(H)=LEFT$(I$(H),22)+" ":POKEM,36:M=0:RET
URN :rem 191
6060 I$(H)=LEFT$(I$(H),K-1)+" "+RIGHT$(I$(H),23-K):POKEM,
36:M=0:RETURN :rem 127
7000 REM MORTE :rem 50
7010 REM SUONO :rem 64
7020 GOSUB9600 :rem 24

```

```

7030 FORN=1 TO 3000: NEXT :rem 76
7200 LV=LV-1: IFLV<1 THEN 7300 :rem 121
7202 PRINT "{HOME}" Z$ :rem 45
7205 POKE 49408, 0 :rem 98
7210 GOTO 20 :rem 101
7300 PRINT "{HOME} { 2 GIU' } { 15 DES } {BLK} FINE GIOCO"
:rem 166
7310 PRINT "{GIU' } {WHT} PREMI LA BARRA SPAZIO PER GIOCARE A
NCORA" :rem 143
7315 WAIT 197, 64: POKE 198, 0 :rem 163
7320 GETA$: IFA$ <> " " THEN 7320 :rem 248
7330 RUN 10 :rem 35
7500 REM NUOVA PARTITA :rem 78
7550 GOSUB 1000: Q=0: LS=0: PRINT "{CLR}" :rem 238
7560 FORA=55296 TO 56295: POKEA, 0: NEXT :rem 111
7570 DL=DL/1.2: LV=LV+1: GOTO 20 :rem 220
9000 REM SCHERMATA DI PRESENTAZIONE :rem 185
9001 PRINT "{CLR} { 3 GIU' } GLI INVASORI STANNO ARRIVANDO...
....." :rem 237
9002 PRINT "{ 3 GIU' } { 7 SPAZI } { 3 R } { 2 SPAZI } { 5 Q }
{ 4 U } { 2 SPAZI } { 5 S } { 3 T }" :rem 73
9003 PRINT "{ 3 GIU' } { 4 SPAZI } DIFENDITI CONTRO IL PERICOL
O !!! { 3 GIU' }" :rem 189
9004 PRINT "{ 2 GIU' } { 4 DES } {BLK} {RVS} [<B>] [<V>] [<X>]"
:rem 16
9005 PRINT "{GIU' } ', ' - SIN. { 2 SPAZI } '. ' - DESTRA"
:rem 219
9006 PRINT "{GIU' } {DES} SPAZIO { 2 SPAZI } - FUOCO" :rem 77
9031 POKE 52, 48: POKE 56, 48: CLR :rem 130
9032 POKE 56334, PEEK (56334) AND 254: POKE 1, PEEK (1) AND 251
:rem 239
9033 FORI=0 TO 512: POKE 12288+I, PEEK (53248+I): NEXT :rem 30
9034 POKE 1, PEEK (1) OR 4: POKE 56334, PEEK (56334) OR 1 :rem 191
9035 POKE 53272, (PEEK (53272) AND 240) + 12 :rem 240
9040 READL: IFL=-1 THEN 10000 :rem 5
9050 FORA=0 TO 7: READD: POKE 12288+L*8+A, D: NEXT: GOTO 9040
:rem 179
9060 DATA 81, 60, 66, 129, 195, 126, 36, 66, 129 :rem 201
9070 DATA 82, 60, 66, 129, 195, 126, 36, 66, 129 :rem 203
9080 DATA 83, 24, 24, 102, 129, 189, 90, 60, 231 :rem 184
9090 DATA 84, 24, 36, 36, 60, 126, 126, 255, 153 :rem 189
9100 DATA 85, 165, 165, 183, 126, 60, 90, 195, 195 :rem 43
9110 DATA 255, 0, 0, 0, 7, 7, 15, 255, 255 :rem 125
9120 DATA 254, 24, 24, 60, 255, 255, 255, 255, 255 :rem 31
9130 DATA 253, 0, 0, 0, 224, 224, 240, 255, 255 :rem 111
9140 DATA 30, 24, 24, 24, 24, 60, 60, 60, 126 :rem 14
9150 DATA 36, 255, 60, 24, 60, 102, 195, 165, 66 :rem 186
9160 DATA 37, 255, 60, 24, 24, 24, 60, 60, 60 :rem 26
9600 POKE 54276, 128: POKE 54296, 0 :rem 156
9605 POKE 54277, 59: POKE 54278, 13: POKE 54296, 15: POKE 54273, 30:
POKE 54272, 30 :rem 167

```

```

9610 POKE54276,129:RETURN                                :rem 233
9999 DATA-1                                              :rem 92
10000 REM ROUTINE DI BOMBA                                :rem 233
10010 DATAA2,00,A9,00,95,FB,A9,04,95,FC                 :rem 16
10020 DATAE6,FB,D0,02,E6,FC,A5,FB,C9,70                 :rem 87
10030 DATAD0,07,B5,FC,C9,07,D0,01,60                     :rem 103
10040 DATAA1,FB,C9,24,D0,E7,A9,20,81,FB                 :rem 52
10050 DATA18,A5,FB,69,28,85,FD,A5,FC                   :rem 166
10060 DATA69,00,85,FE,A1,FD,0D,00,C1,8D,00,C1,A9,25,81,FD :rem 212
10071 DATA18,90,C7,AE,3D,C0,AD,20,C0,8D,3D,C0,8E,20,C0,20 :rem 234
      ,00,C0,60,*
10080 S9=49152                                           :rem 199
10090 READA$:IFA$="*"THEN10                              :rem 228
10100 L$=LEFT$(A$,1):H$=RIGHT$(A$,1)                    :rem 153
10110 L=VAL(L$):H=VAL(H$)                                :rem 127
10120 IFASC(L$)>64THENL=ASC(L$)-55                       :rem 170
10130 IFASC(H$)>64THENH=ASC(H$)-55                       :rem 159
10140 POKES9,L*16+H:S9=S9+1:GOTO10090                  :rem 133

```

Dopo aver dato RUN passeranno circa due minuti prima che accada qualcosa. Il computer deve prima spostare la memoria di schermo e settare i caratteri.

Il gioco ha luogo in un labirinto. Fine ultimo è piazzare il maggior numero di punti muovendosi con il proprio corridore.

Due elementi stanno tentando di non farti fare un punteggio troppo alto:

1. Il computer ha un suo corridore che piazza punti e compete con te, se passa sui tuoi punti li cancella e gli sostituisce i suoi.
2. Un ragno si muove nel labirinto

cercando di ammazzare il tuo corridore. Una collisione con lui sarebbe fatale.

Finito il tempo (80 secondi) il giocatore dispone di un bonus, un tempo extra, pari ad un secondo ogni dieci punti realizzati.

Per giocare si può usare o il joystick o la tastiera: [Q] sopra, [A] sotto, [,] sinistra, [.] destra.

Alla fine del gioco dovrai scrivere il tuo nome, quindi apparirà la tavola dei record.

Buona fortuna e... non sperare di diventare Spiderman se viene morso dal ragno.

```

1 PRINT"{CLR}{ 3 DES}PER FAVORE ATTENDI ALCUNI MINUTI !"
:rem 82
2 POKE56333,127:POKE56,67:POKE1,51:Z=24576:X=53248
:rem 114
3 Y=PEEK(X)::X=X+1:IFX=57344THEN5
:rem 29
4 POKEZ,Y:Z=Z+1:GOTO3
:rem 111
5 POKE1,55:POKE56576,6:POKE53272,25:POKE648,68:POKE56333,
129
:rem 220
9 FORI=25304TO25351:READA:POKEI,A:NEXT
:rem 118
10 DIME$(10),N$(10),PU(10):N$(0)="COMPUTER"
:rem 70
20 BO=0:DI=37888
:rem 118
30 FORI=828TO986:READA:POKEI,A:NEXT
:rem 235
40 FORI=996TO1012:READA:POKEI,A:NEXT
:rem 15
45 GOSUB50000
:rem 222
50 SI=54272:POKESI+5,0:POKESI+6,240:POKESI+24,15:rem 83
90 PRINT"{CLR}":POKE53280,1:POKE53281,1
:rem 94
100 PRINT"[< 39 ->]"
:rem 230
200 FORI=1TO5
:rem 8
250 PRINT"[<->]{ 37 SPAZI}[<->]"
:rem 32
275 PRINT"[<->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[<->]"
:rem 155
276 PRINT"[<->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[<->]"
:rem 156
277 PRINT"[<->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}[< 3 ->]{SPAZI}
[< 3 ->]{SPAZI}[<->]"
:rem 157
280 NEXT
:rem 217
290 PRINT"[<->]{ 37 SPAZI}[<->]"
:rem 36
300 PRINT"[< 39 ->]"
:rem 232
390 XX=80:PU=0:PC=0:BO=0
:rem 175
400 PO=17490:POKEPO,91:POKEPO+DI,0
:rem 47
500 P5=1:P4=32
:rem 232
1000 AN=17489:X(0)=40:X(1)=-40:X(2)=1:X(3)=-1
:rem 100
1005 SP=18325
:rem 169
1015 TI$="000000":POKE1010,149:POKE1011,71
:rem 222
1020 LC=AN:POKESI+1,46:POKESI+4,0
:rem 213
1030 AN=AN+X(0)
:rem 35
1040 GOSUB10010:IFPEEK(AN+X(0))=92THEN1040
:rem 165
1050 POKEAN,95:POKEAN+DI,6:POKELC,96:POKELC+DI,5:rem 212
1100 SP=PEEK(1010)+256*PEEK(1011):P1=SP-PO
:rem 108
1105 IFPO=SPTHEN3040
:rem 203
1110 IFP1>=40THENP2=40:GOTO1200
:rem 58
1120 IFP1<=-40THENP2=-40:GOTO1200
:rem 147
1130 IFP1>0THENP2=1:GOTO1200
:rem 152
1140 P2=-1
:rem 227
1200 P3=PEEK(PO+P2):IFP3=92THEN1250
:rem 48

```

```

1205 IFP2=-P5THENP2=P5:GOTO1250 :rem 118
1210 P5=P2 :rem 8
1250 P3=PEEK(PO+P5):IFP3=92THENP5=-P5:P3=P4 :rem 98
1253 IFP3=95THENP3=32 :rem 220
1255 POKEPO+P5,91:POKEPO+P5+DI,0:POKEPO,P4:POKEPO+DI,5:P4
=P3:PO=PO+P5 :rem 105
3020 SYS(828) :rem 183
3030 IFPEEK(1012)<>91THEN4000 :rem 102
3040 POKE1012,0:PRINT"{YEL}{HOME}{ 13 SPAZI}{RVS}COLLISIO
NE!":GOSUB35000:GOTO20000 :rem 13
4000 VZ=INT(XX-(TI/60)):PRINT"{BLK}{HOME}";VZ"{SIN} ":IFV
Z<=0THEN20000 :rem 10
9999 GOTO1020 :rem 224
10000 REM :rem 213
10010 RA=INT(4*RND(1)) :rem 194
10020 IFPEEK(AN+X(RA))=92THENRETURN :rem 165
10030 IFX(RA)=-X(0)THENRETURN :rem 17
10050 CR=X(0):X(0)=X(RA):X(RA)=CR :rem 117
10060 RETURN :rem 215
20000 REM :rem 214
20005 IFBO=1THENPRINT"{HOME}{ 13 SPAZI}{RVS}GAME OVER
{ 2 SPAZI}" :rem 0
20010 REM :rem 215
20020 REM :rem 216
20030 REM :rem 217
20040 REM :rem 218
20050 POKEAN,32:POKEPEEK(1010)+256*PEEK(1011),32:POKEPO,3
2 :rem 60
20060 FORP=17489TO18325 :rem 31
20070 IFPEEK(P)=93THENPOKESI+4,17:POKESI+1,TU:PU=PU+1:PRI
NT"[<6>]{HOME}";PU:POKEP,32 :rem 24
20080 TU=INT(PU/3):POKE54276,0:NEXT :rem 105
20100 FORI=17489TO18325 :rem 19
20110 IFPEEK(I)<>96THEN20120 :rem 79
20112 POKESI+4,33:POKESI+1,TU :rem 232
20115 PC=PC+1:PRINT"[<7>]{HOME}{ 29 DES}{ 5 SPAZI}";PC:PO
KEI,32 :rem 202
20120 TU=INT(PC/3):POKESI+4,0:NEXTI :rem 142
20700 BO=BO+1:IFBO=1THENPRINT"{HOME}{ 16 SPAZI}{RVS}BONUS
{OFF}{ 4 SPAZI}":XX=INT(PU/10):GOTO400 :rem 89
21000 FORI=1TO500:GETS$:NEXT :rem 211
21005 PZ=PZ+1:IFPZ=11THENPZ=1:FORI=1TO10:ES(I)="" :NEXT
:rem 81
21010 PRINT"[<5>]{CLR}TUO PUNTEGGIO{ 10 SPAZI}="PU
:rem 124
21020 PRINT"PUNTEGGIO DEL COMPUTER ="PC :rem 140
21030 PRINT:INPUT"SCRIVI IL TUO NOME";N$(PZ) :rem 197
21040 IFPZ<2THENPU(0)=PC :rem 195
21050 PU(PZ)=PU :rem 122
21052 FORI=0TO10:IFPU(CP)<PCTHENPU(CP)=PC :rem 68
21054 NEXTI :rem 132

```



```

21055 GOSUB60000 :rem 115
21060 FORI=0TO10:IFN$(I)<>"COMPUTER"THEN21080 :rem 198
21070 CP=I :rem 19
21080 :NEXTI :rem 189
21100 PRINT"{RVS}RECORD" :rem 150
21116 PRINT :rem 136
21120 FORI=0TOPZ :rem 224
21125 IFI<>10THENPRINT" "; :rem 233
21130 PRINTI+1".POSTO";E$(I):NEXT :rem 231
30040 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}NUOVO GIOCO ? PREMI S O N" :rem 227
30045 REM :rem 224
30050 GETA$:IFA$="S"THENPOKE1010,149:POKE1011,71:GOTO90 :rem 197
30060 IFA$<>"N"THEN30050 :rem 32
30070 END :rem 209
35000 POKESI+4,129 :rem 234
35010 FORI=255TO0STEP-1:POKESI+1,I:NEXT :rem 190
35020 POKESI+4,0:RETURN :rem 154
39000 DATA0,66,165,24,255,36,66,36,0,239,239,239,0,253,25 :rem 160
3,253,0,0,56,40,56
39010 DATA0,0,0,24,90,255,255,255,255,90,24,24,60,126,90, :rem 204
126,126,126,60
39020 DATA0,0,0,24,24,0,0,0 :rem 56
40000 DATA173,242,3,133,251,133,253,173,243,3,133,252,133 :rem 217
,254
40003 DATA162,0,161,251 :rem 142
40005 DATA201,91,208,4,141,244,3,96,162,0,169,94,129,251, :rem 102
173,241,3,240,3,76,197
40010 DATA3,165,203,232,221,231,3,208,6,189,235,3,76,119, :rem 246
3,224,4,208,240
40015 DATA96,48,12,24,101,253,133,253,144,2,230,254,76,14 :rem 65
2,3,24
40020 DATA101,253,133,253,176,2,198,254,162,0,161,253 :rem 89
40025 DATA201,92,208,1,96,169,93,129,251,169,94,129,253,1 :rem 110
65,253
40030 DATA141,242,3,165,254,141,243,3,24,105,148,133,254, :rem 5
24,165,252
40035 DATA105,148,133,252,169,5,129,251,169,8,129,253,169 :rem 82
,17,141,4,212,96
40040 DATA234,234,173,0,220,162,0,232,221,227,3,208,6,189 :rem 57
,235,3
40045 DATA76,119,3,224,4,208,240,96 :rem 241
40070 DATA126,125,123,119,62,10,47,44,216,40,255,1,0,0,14 :rem 51
9,71,0
50000 INPUT"{CLR}{ 4 GIU'}{ 2 DES}VUOI USARE IL JOYSTICK :rem 99
(S/N)";A$
50002 IFA$="S"THENPOKE1009,1 :rem 68
50005 PRINT"{CLR}{ 2 SPAZI}VUOI LE ISTRUZIONI ? (S/N)" :rem 178

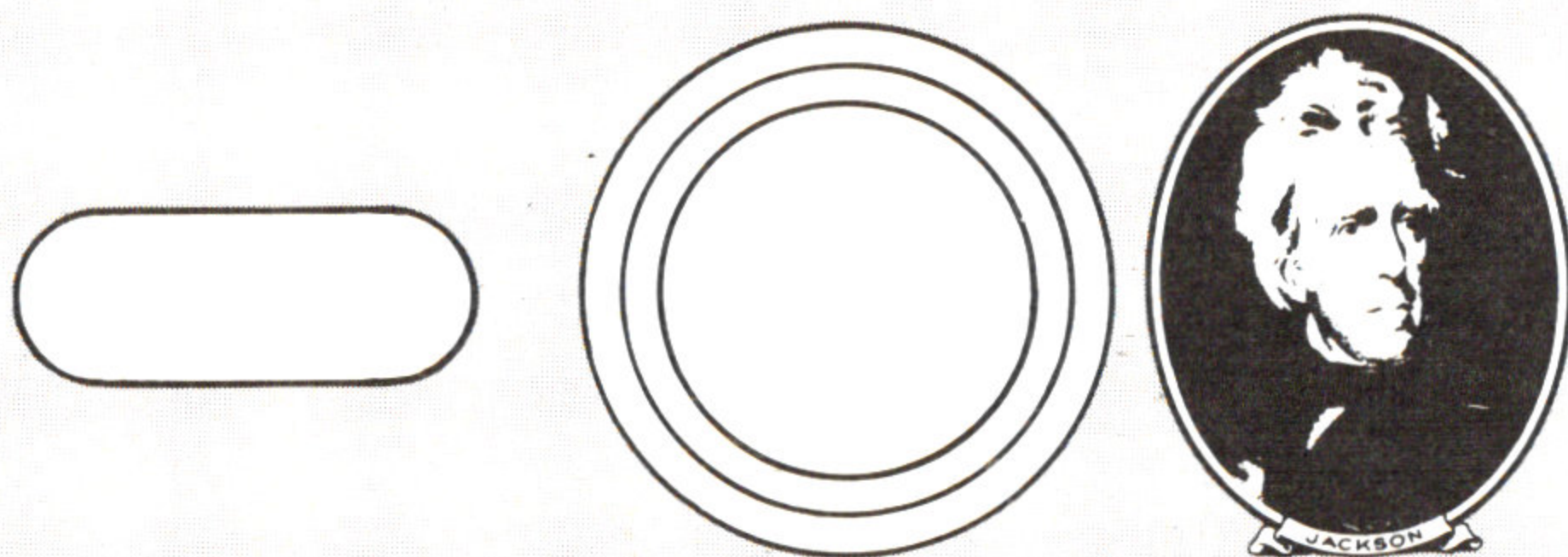
```

```

50010 GETA$:IFA$=""THEN50010 :rem 15
50020 IFA$<>"S"THENRETURN :rem 11
50030 PRINT"{CLR}{ 6 SPAZI}{RVS}ISTRUZIONI{OFF}":rem 32
50040 PRINT"{GIU'}DEVI USARE IL TUO GIOCATORE '{RVS}
{OFF}' PER" :rem 134
50050 PRINT"RIEMPIRE DI TUOI PUNTI LE CORSIE. PER"
:rem 241
50080 PRINT"MUOVERTI DEVI USARE I SEGUENTI TASTI :":rem 93
50090 PRINT"{RVS}Q{OFF} SOPRA ,{RVS}.{OFF} DESTRA ,{RVS}A
{OFF} SOTTO" :rem 180
50100 PRINT"E {RVS},{OFF} SINISTRA, OPPURE PUOI USARE IL"
:rem 162
50110 PRINT"JOYSTICK POSIZIONATO IN [PORT 1]" :rem 92
50120 PRINT"DOVUNQUE PASSI IL TUO PERCORSO" :rem 186
50130 PRINT"VIENE MARCATO CON DEI PUNTINI." :rem 79
50140 PRINT"ANCHE IL COMPUTER MUOVE UN GIOCATORE"
:rem 250
50150 PRINT"CHE CANCELLA I TUOI PUNTI." :rem 23
50160 PRINT"LA COLLISIONE CON LUI NON DETERMINA":rem 153
50170 PRINT"ALCUNA CONSEGUENZA." :rem 242
50180 PRINT"IL PRIMO ROUND DURA 80 SECONDI" :rem 12
50200 PRINT"FINITI I QUALI IL COMPUTER CONTA" :rem 201
50210 PRINT"I TUOI PUNTI, E TI DA' UN SECONDO" :rem 75
50220 PRINT"DI BONUS OGNI DIECI." :rem 151
50230 PRINT"DOPO CHE IL GIOCO E' FINITO, DEVI" :rem 92
50240 PRINT"SCRIVERE IL TUO NOME E IL COMPUTER" :rem 52
50250 PRINT"ESPORRA' LA GRADUATORIA DEI PRIMI" :rem 35
50260 PRINT"DIECI GIOCATORI." :rem 251
50270 PRINT"{ 12 SPAZI}{RVS} PREMI UN TASTO " :rem 140
51000 GETA$:IFA$=""THEN51000 :rem 15
51010 PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}PRONTI" :rem 191
51020 FORI=1TO1000:NEXT :rem 115
51030 PRINT"PARTENZA" :rem 47
51040 FORI=1TO1000:NEXT :rem 117
51045 PRINT :rem 140
51050 FORI=1TO20 :rem 158
51060 PRINT"{SU}VIA":FORJ=1TO100:NEXT:PRINT"{SU}{RVS}VIA"
:FORK=1TO100:NEXT:NEXT :rem 82
52000 RETURN :rem 215
60000 FORI=1TOPZ:FORJ=PZTOISTEP-1 :rem 185
60010 IFPU(J-1)>=PU(J)THEN60050 :rem 9
60020 HV=PU(J-1):PU(J-1)=PU(J):PU(J)=HV :rem 27
60030 HV$=N$(J-1):N$(J-1)=N$(J):N$(J)=HV$ :rem 152
60050 NEXTJ,I :rem 249
60060 FORI=0TOPZ :rem 230
60070 E$(I)=STR$(PU(I))+ " PUNTI = "+N$(I):NEXT:RETURN
:rem 240

```

LIBRERIA



JACKSON

**A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana**

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.
La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore,
musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica
SOUND BUGGY, e la tastierina
musicale SIEL da sovrapporre a
quella alfanumerica, il tuo
Commodore 64 si trasforma in
un'autentica band.

Se sei già esperto di musica
SOUND BUGGY ti porterà alla
perfezione. Se sei un principiante
diventerai, in pochi giorni,
concertista e arrangiatore,
comporrai musica tua e potrai
ascoltarla in una perfetta
registrazione elettronica,
collegandoti a ogni impianto
stereo, videotelevisivo,
monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario
software di SOUND BUGGY
potrai eseguire o comporre su 24
ritmi (12 preregistrati), disporrai di
ben 28 timbri strumentali
(14 preregistrati), potrai correggere,
migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia
MIDI, SOUND BUGGY
comunica anche con expander,
sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY
è un vero prodigio dell'elettronica
al servizio della tua creatività
musicale.



MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

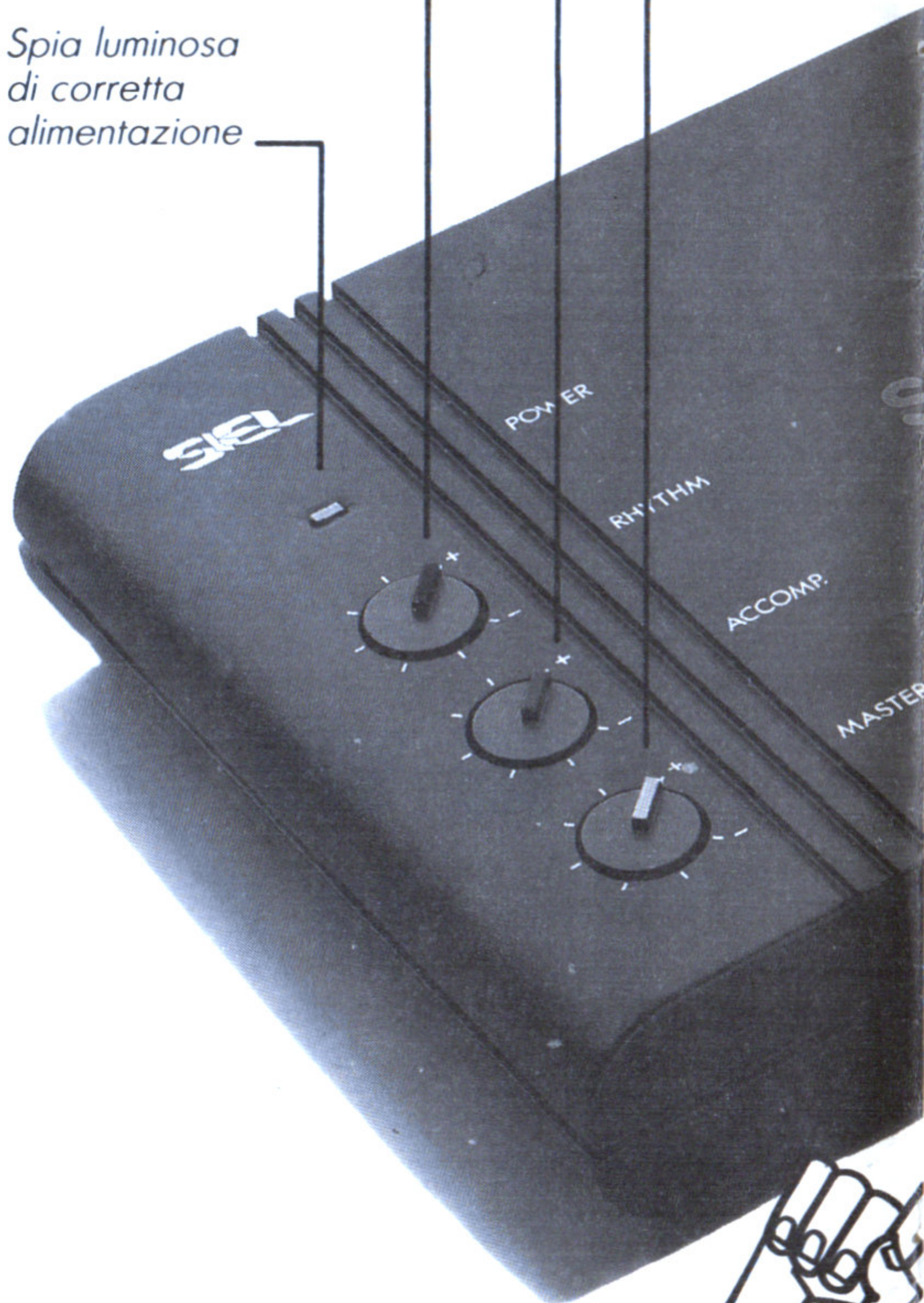
Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto,
è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY,
la minitastiera SIEL, il software.

Volume generale

Volume per la parte
orchestrale

Volume per la batteria
elettronica

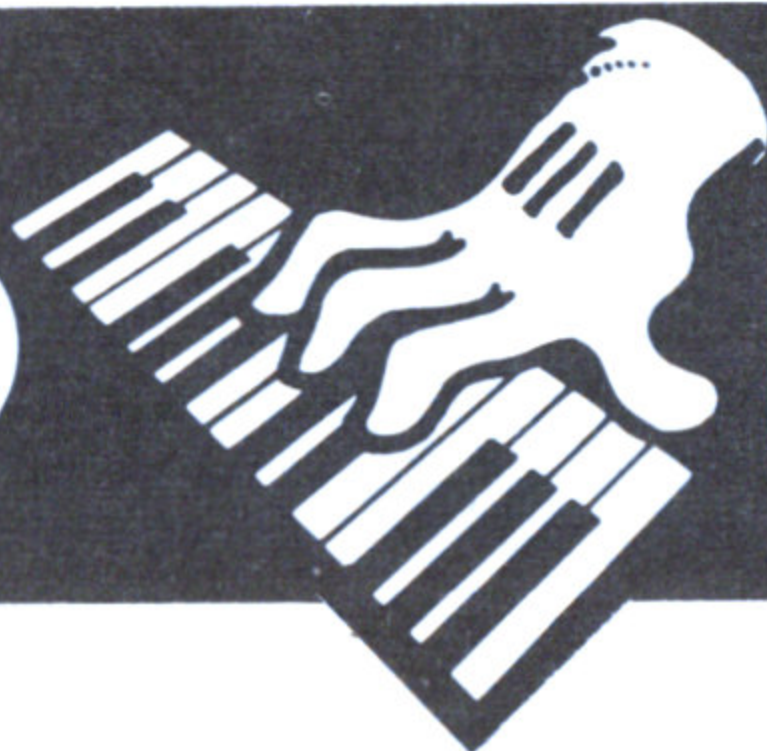
Spia luminosa
di corretta
alimentazione



IMPORTANTE

SOUND BUGGY
è acquistabile
esclusivamente tramite il
coupon privilegiato di
questa offerta. Ritaglialo
e spedisilo subito.
Usufruirai del prezzo
bloccato fino al
31.12.1985.

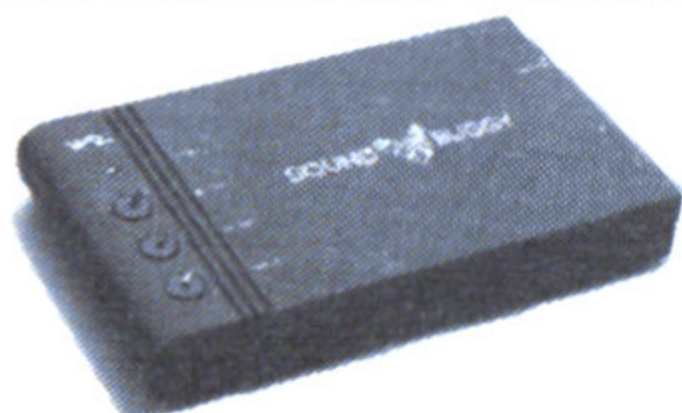
SOUND



BUGGY



Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta. Ritagliala e spediscila subito.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Indicare con una X
il che interessa

Sì, desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela

contrassegno completa di **minitastiera**, **pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (includere L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio

SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

Sono interessato alla unità periferica per C 64 SOUND BUGGY e vi prego di volermi fornire informazioni più dettagliate.



12 MESI DI GARANZIA

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Località _____

Data _____ Firma _____

(per i minori occorre quella del genitore)

Interceptor

Il mondo è attaccato da uno stormo di astronavi aliene. Queste ultime, modernissime, si trovano al di fuori dell'atmosfera terrestre, e da questa posizione per loro molto favorevole, sparano missili. Ti è stato dato l'incarico di difendere la tua città intercettando i missili, ma non è certo una cosa facile. Sei armato di un antiquato laser dotato solamente di un mirino che tu do-

vrai spostare in direzione del missile usando il joystick o i cursori. Una volta raggiunto l'obiettivo dovrai sparare premendo il pulsante di fuoco del joystick o la barra spaziatrice. Attento però, se sbagli la mira non farai più a tempo a sparare un altro colpo. Il gioco termina quando le quattro città che devi difendere sono state distrutte.

```

100 REM***INTERCEPTOR***                               :rem 192
110 GOSUB520:B$(3)="{YEL} [<V>] [< 2 F>] [<B>]":B$(2)="{
    {GIU'} {RED} {RVS} [<B>] {OFF} [<C>] [<D>] {YEL} [<V>}" :B$(1)
   ="{ 2 GIU.' } {RED} [<B>] [<C>] [<F>}" :B$(0)="{ 3 GIU' }
    {RVS} [<V>}"                                         :rem 147
120 A$="{HOME}{ 19 GIU' }"                               :rem 207
130 FORX=0TO8:READEL(X),EC(X):NEXT                       :rem 129
140 FORX=0TO6:READCL(X),CH(X):NEXTX                     :rem 217
150 D=0:CT=4:P=80                                       :rem 184
160 PRINT"{CLR}"                                         :rem 251
170 POKE53280,6:POKE53281,14:FORX=55296TO56175:POKEX,0:NE
    XT                                                  :rem 42
180 FORX=56176TO56295:POKEX,5:NEXT:FORX=1904TO2023:POKEX,
    160:NEXT                                           :rem 82
190 CL=1864                                             :rem 57
200 C=CL+INT(RND(8)*30):IFP>0THENP=P+10                :rem 33
210 FORX=0TO6:POKEC+CL(X),CH(X):NEXTX                 :rem 88
220 ML=C-818:MC=81:MD=39:IFRND(8)>.5THENMD=41:ML=ML-1
                                                    :rem 159
230 AL=C-70-60*RND(8)*7:AC=43                          :rem 35
240 MI=ML:P=P-1                                         :rem 119
250 K=PEEK(197):J=PEEK(653):FORT=0TOP:NEXTT          :rem 173

```

```

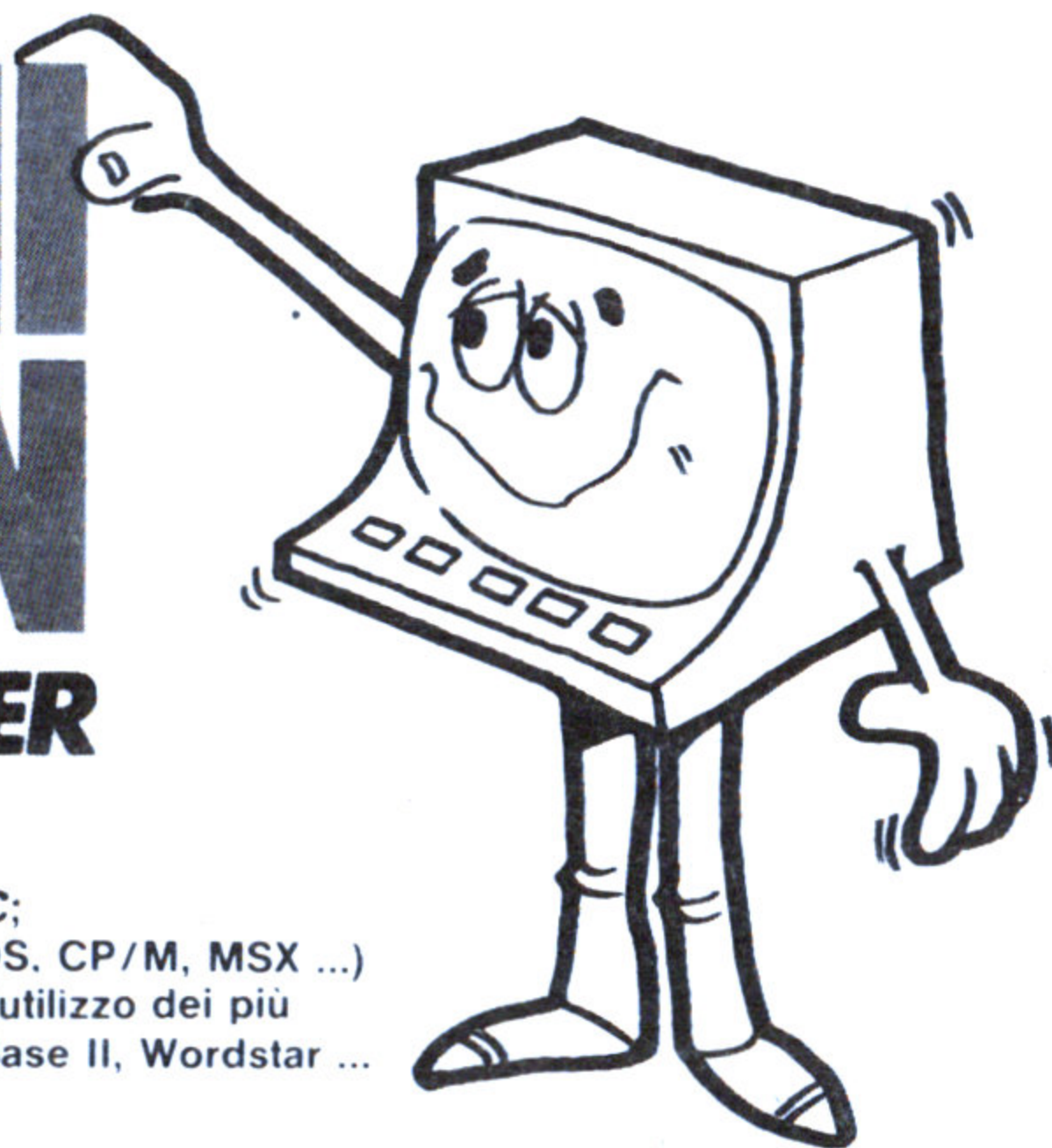
260 PRINT"{HOME}{WHT}{ 3 SPAZI}PUNTEGGIO="STR$(D)+"
    { 11 SPAZI}CITTA'="STR$(CT)+"{ 2 SPAZI}" :rem 222
270 JY=PEEK(56321):FI=JYAND16:JY=15-(JYAND15) :rem 173
280 POKEAL,32:IFAL>1104AND(JY=1ORJY=5ORJY=9OR(K=7ANDJ=1))
    THENAL=AL-80 :rem 61
290 IFAL<1745AND(JY=2ORJY=6ORJY=10OR(K=7ANDJ=0))THENAL=AL
    +80 :rem 231
300 IFAL>1104AND((JY>3ANDJY<7)OR(K=2ANDJ=1))THENAL=AL-2
    :rem 65
310 IFAL<1825AND(JY>7OR(K=2ANDJ=0))THENAL=AL+2 :rem 17
320 POKEML,32:ML=ML+MD:IFPEEK(ML)<>32ANDPEEK(ML)<>ACTHEN4
    40 :rem 177
330 POKEML,MC:POKEAL,AC:IFK=60ORK=15ORFI<>16THEN350
    :rem 222
340 GOTO250 :rem 103
350 FORE=0TO8:POKEAL+EL(E),32:NEXTE:IFD>0THEND=D-1
    :rem 112
360 IFPEEK(ML)<>32THEN250 :rem 220
370 FORE=0TO8:POKEML+EL(E),EC(E):POKEML+EL(E)+54272,7:NEX
    T :rem 11
380 S=54272:FORL=STOS+24:POKEL,0:NEXT:POKES+5,15:POKES+6,
    15:POKES+24,15 :rem 121
390 POKES+1,5:POKES,235:POKES+4,129:POKES+4,128:FORT=0TO9
    99:NEXT :rem 203
400 FORE=0TO8:POKEML+EL(E),32:POKEML+EL(E)+54272,0:NEXT
    :rem 69
410 D=D+100 :rem 22
420 FORX=0TO6:POKEC+CL(X),32:NEXTX:V=0 :rem 137
430 GOTO200 :rem 98
440 FORX=0TO3:PRINTA$;TAB(C-CL)B$(X):NEXT :rem 48
450 S=54272:FORL=STOS+24:POKEL,0:NEXT:POKES+5,15:POKES+6,
    15:POKES+24,15 :rem 119

460 POKES+1,5:POKES,235:POKES+4,129:POKES+4,128:FORT=0TO2
    000:NEXTT :rem 52
470 CT=CT-1:IFCT>0THEN160 :rem 248
480 PRINT"{CLR}{WHT}{ 7 GIU'}**TUTTE LE CITTA' SONO STATE
    DISTRUTTE**":PRINT:PRINT" PUNTEGGIO="D :rem 116
490 END :rem 116
500 DATA-41,85,-40,66,-39,73,-1,67,0,90,1,67,39,74,40,66,
    41,75 :rem 20
510 DATA0,254,1,254,2,252,-40,108,-39,32,-38,97,-37,32
    :rem 122
520 PRINT"{CLR}{WHT}":PRINT"SALVA LE TUE CITTA' INTERCETT
    ANDO I{ 5 SPAZI}MISSILI." :rem 2
530 PRINT:PRINT"USA IL JOYSTICK O I CURSORI PER MUOVERE I
    L MIRINO DEL LASER (+)" :rem 18
540 PRINT:PRINT"PER SPARARE PREMI LA SPACE BAR." :rem 159
550 PRINT:PRINT"PER INIZIARE PREMI UN TASTO." :rem 77
560 GETQ$:IFQ$=""THEN560 :rem 121
570 RETURN :rem 124

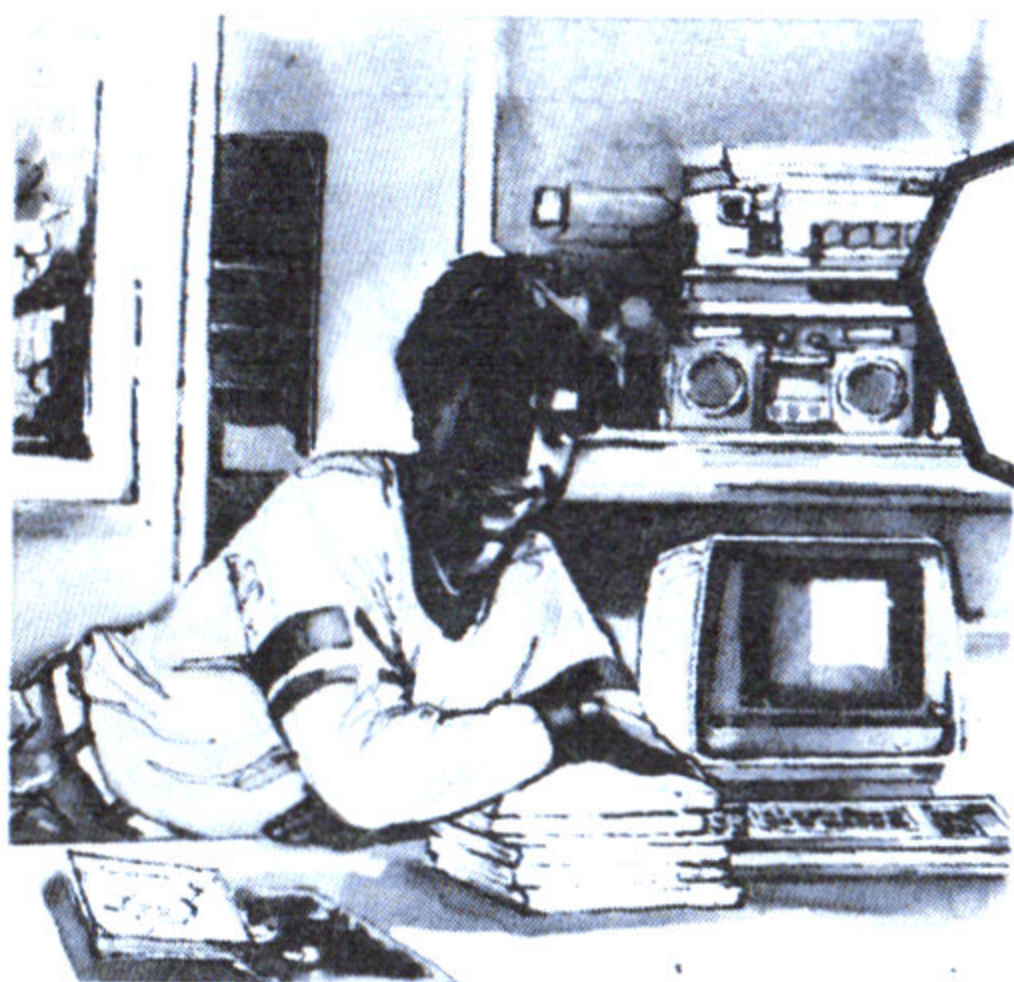
```

COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA DI INFORMATICA PERSONALE

QUADERNI JACKSON DI PERSONAL COMPUTER



Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



**PER CHI
INIZIA**

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.



**PER CHI
DESIDERA
APPROFONDIRE**

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

**PER CHI
VUOLE
POSSEDERE**

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.



QUADERNI JACKSON DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici. 30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.

**IN EDICOLA
I PRIMI 3 LIBRI
A SOLE
L. 9.800**



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE LIBRI